

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu dalam dunia pendidikan pada era globalisasi pada saat ini sudah menjadi kebutuhan bagi setiap siswa yang memiliki peran dalam kondisi lingkungan serta sangat penting untuk kualitas dan mutu pendidikan, bagaimana cara mengetahui belajar siswa yang harus patuh dalam perintah seorang guru yang dapat mendorong kemajuan media komunikasi dan informasi di era pendidikan yang maju seperti saat ini. Tantangan begitu banyak yang harus dihadapi dalam pendidikan yang menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologi dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran yang harus diteladani oleh setiap guru di dunia, khususnya negara Indonesia.

Munculnya pendekatan teknologi dalam pengelolaan tersebut dimaksudkan agar dapat membantu proses pendidikan dalam pencapaian tujuan pendidikan yang sesuai dengan aturan dan harapan para guru. Dunia pendidikan tidak hanya berperan sebagai tempat belajar siswa saja, namun, dalam dunia pendidikan guru juga harus bisa memberikan informasi mengenai nilai kebudayaan, sosial yang ada di Indonesia sebagai tambahan ilmu pengetahuan bagi setiap siswa yang mampu berperan serta betransformasi dalam menjunjung nilai dan kualitas pendidikan suatu bangsa. Dukungan nilai pendidikan juga tidak pernah lepas dari didikan seorang guru dan juga peran siswa yang harus memajukan pendidikan khususnya di Indonesia ini.

Setiap siswa harus mengetahui tentang belajar yang menjadi kewajiban dan tanggung jawab, belajar memiliki arti mencoba suatu hal yang baru dengan mencontoh atau melihat pada lingkungan sekitar, bahkan dengan belajar seseorang akan berani mencoba hal yang baru, dengan

belajar semua orang akan mengerti dan paham dengan hal ataupun kondisi yang dilakukan. Oleh sebab itu, proses belajar harus bisa menjadi tolak ukur siswa untuk mengetahui hal-hal yang baru di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Siswa juga harus memahami pembelajaran menulis yang menjadi bekal dasar dalam dunia pendidikan, dengan menulis maka seseorang akan paham tentang bagaimana manfaat menulis tersebut. Dengan demikian, arti dari menulis yaitu salah satu kegiatan yang harus dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa dengan menulis dapat menuangkan segala inspirasi ide atau gagasan baik yang bersifat ilmiah maupun imajinatif. Sekolah sebagai tempat belajar memiliki peranan yang sangat penting di dalamnya, harapannya ketika bersekolah guru dapat memberikan pembelajaran tentang menulis dengan baik melalui cara yang tepat sehingga siswa juga dapat menerima dengan baik dan proses kegiatan belajar bisa berjalan dengan lancar.

Materi menulis pada matapelajaran bahasa Indonesia sangat beragam terutama hasil observasi yang dilakukan peneliti yaitu tentang materi pembelajaran menulis cerita pendek yang pada saat ini kurang adanya media pendukung dalam mengarang sebuah cerita pendek, sehingga peneliti akan mencoba memberikan atau melakukan uji coba media gambar berseri komik sebagai bahan menulis cerita pendek. Memasuki pada permasalahan siswa ketika menulis yaitu kurangnya suatu ide atau gagasan yang akan dibahas dan dituangkan dalam sebuah tulisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD-SMA memang sudah mempunyai porsi tersendiri tentang materi menulis, sehingga siswa harus giat berlatih dan juga sering menulis ketika proses pembelajaran berlangsung dan dimanapun berada, dengan menulis maka akan melatih rangsangan keterampilan kreativitas siswa untuk melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru.

Tuntutan seorang guru sebagai tenaga pendidik harus bisa memberikan materi yang akan dibahas dengan strategi belajar yang sudah dimiliki oleh setiap guru, hal tersebut akan berdampak pada keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan juga tugas yang diberikan oleh seorang pendidik. Keprofesionalan seorang guru dapat dilihat dengan tercapainya kelancaran proses belajar mengajar, dalam hal ini ada lima kriteria yang harus dimiliki oleh seorang guru yaitu seorang guru harus memiliki pengertian yang mendalam mengenai tujuan pembelajaran, seorang guru yang profesional adalah orang yang minat dalam dunia pendidikan, seorang guru yang profesional juga harus memiliki komitmen yang tinggi terhadap pembinaan dan pengembangan pendidikan di Indonesia.

Namun demikian, untuk memberikan pengajaran siswa pada objek gambar akan menambah stimulus siswa untuk menulis karangan sebuah cerita pendek dengan tingkat kesulitan menjadi berkurang. Sadiman (2002:29-31) mengungkapkan bahwa gambar memiliki beberapa kelebihan yaitu sifatnya lebih konkrit, lebih realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata, gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, mampu mengatasi pengamatan kita. Melalui media gambar berseri dapat diaplikasikan agar aktivitas menulis menjadi kegiatan yang menarik sehingga menulis cerita pendek mendapat perhatian dari siswa yang selama ini tidak memperhatikan guru yang menjelaskan, dengan pemilihan media gambar berseri komik (Garsikom) peneliti berharap dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Batu.

Media pembelajaran pada era masa kini, memang sangat dibutuhkan bagi guru untuk membantu pengajaran yang akan diberikan kepada siswa, sehingga berbagai kemunculan ide kreatif dari seorang guru diharapkan bisa menambah berbagai macam media pembelajaran untuk menarik kreativitas siswa dalam membuat karangan cerita pendek dalam matapelajaran bahasa

Indonesia. Oleh sebab itu, peneliti akan mencoba menjadikan media komik sebagai bahan media pembelajaran menulis cerita pendek. Komik memiliki pengertian suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat membentuk jalinan cerita. Biasanya komik dicetak dikertas dan dilengkapi dengan teks, komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah hingga berbentuk buku tersendiri.

Gambar komik bisa digunakan sebagai bahan bacaan yang sangat populer, di kalangan siswa, remaja dan orang dewasa juga menggemari untuk membaca komik sebagai bahan bacaan yang efektif dan efisien, di dalam komik didominasi oleh gambar-gambar yang seolah-olah berbicara dan gambar tersebut membentuk sebuah narasi cerita dalam komik. Gagasan yang diungkapkan juga dapat berupa cerita fiksi, cerita binatang, cerita faktual dan historis, biografi serta ide-ide faktual untuk menyindir atau menampilkan cerita lucu.

Semua itu dikemas dalam gambar-gambar yang disertai keterangan yang berisi cerita singkat dengan cara semenarik mungkin, apabila kita menikmati komik berarti kita menikmati gambar sekaligus cerita verbal dan keduanya bersifat saling menguatkan dan melengkapi, komik selalu berkaitan dengan hal-hal yang tidak serius, santai, lucu dan sebagai hiburan ringan untuk para pembacanya. Gambar yang memiliki rangkaian cerita di dalamnya sehingga siswa dapat mudah juga untuk memahami bagaimana cerita yang akan dibuat dengan menggunakan media komik tersebut.

Media pembelajaran yang sangat luas dan banyak pilihan mendorong setiap guru untuk memilih media yang tepat untuk dijadikan sebagai bahan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Seperti halnya media gambar berseri yang memiliki pengertian media visual yang dapat diamati oleh setiap orang yang memandangnya sebagai wujud perpindahan yang

indah dari keadaan yang sebenarnya, baik mengenai pemandangan, benda, barang-barang atau suasana kehidupan. Gambar berseri komik sangat efektif digunakan sebagai media menulis bagi siswa, terutama dalam hal mengarang cerita pendek yang pada saat ini siswa ketika membuat karangan cerita sangat menurun daya kreativitas dikarenakan kurangnya perhatian media pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran dalam bahasa Indonesia ada materi yang harus dipahami oleh setiap siswa yaitu materi cerita pendek yang merupakan suatu bentuk prosa naratif fiktif. Cerita pendek cenderung singkat, padat, dan langsung pada tujuannya dibandingkan dengan karya-karya fiksi lain yang lebih panjang seperti novel. Cerita pendek merupakan salah satu jenis karya sastra yang memaparkan kisah atau cerita mengenai manusia beserta seluk beluknya lewat tulisan pendek dan singkat. Adanya karangan fiktif yang berisi mengenai kehidupan seseorang ataupun kehidupan yang diceritakan secara ringkas dan singkat yang berfokus pada suatu tokoh saja, cerita pendek biasanya memusatkan perhatian pada satu kejadian, mempunyai satu plot, dan mencakup jangka waktu yang singkat. Cerita pendek dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai satu jam, suatu hal yang kiranya tidak mungkin dilakukan dalam sebuah novel.

Cerita pendek dibangun dengan adanya beberapa unsur, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik, dengan memahami pengertian dari cerita pendek maka seorang guru harus bisa membangun kreativitas siswa ketika menulis karangan cerita pendek dengan suasana yang lebih hidup dan menyenangkan. Adapun unsur dalam materi cerita pendek yaitu jumlah kata di dalam cerita pendek kurang dari 10.000 kata, isi cerita pendek bersifat efektif/fiksi, hanya terdapat satu alur saja, bentuk tulisannya lebih singkat, isi cerita pendek umumnya diangkat dari kejadian sehari-hari. Dalam cerita pendek terdapat unsur dramatis, eksposisi (pengantar *setting*, situasi

dan tokoh utamanya); komplikasi (peristiwa di dalam cerita Peneliti memberikan kesimpulan untuk media yang akan diujikan kepada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu, yaitu menggunakan media gambar berseri komik (Garsikom).

Dari beberapa penelusuran yang telah dilakukan terdapat penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan. Penelitian pertama dilakukan oleh Surya (2011), yang berjudul *Pengembangan Media komik untuk Pembelajaran Matematika pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP*. Hasil penelitian membahas tentang pengembangan komik yang digunakan dalam materi aritmatika yang sangat membantu siswa untuk mengerjakan materi tersebut dengan mudah dan tidak merasa bosan, siswa menjadi lebih semangat untuk mengerjakan aritmatika yang menggunakan media komik. Maka dari itu, disarankan guru dapat mengembangkan media sejenis dengan konsep dan tampilan yang lebih menarik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Penelitian sejenis juga pernah dilakukan oleh Harianto (2014), yang berjudul *Pengembangan LKS Berbantuan Komik Berbasis Penemuan Terbimbing di SMP Negeri 1 Karangploso Malang*. Hasil penelitian membahas tentang tingkat kevalidan LKS berbantuan komik berbasis penemuan terbimbing yang menjadikan siswa lebih terlatih dalam menemukan, mengkonstruksi, dan menerapkan konsep matematika. Selain itu siswa dapat menerapkan konsep matematika yang ditemukannya untuk menyelesaikan permasalahan nyata, konsep yang dibuat oleh siswa dengan menggunakan media komik sangat membantu bagi guru yang mengajarnya. LKS menjadi lebih variasi dengan hadirnya media komik sebagai bahan pembelajaran yang tidak membosankan.

Pada awal menggunakan media gambar berseri komik (Garsikom) siswa merasa antusias untuk mengerjakan teks cerita pendek karena media lebih menarik dan dapat dipahami oleh

siswa, sebelum menggunakan gambar berseri komik (Garsikom) siswa merasa bosan untuk mengerjakan teks cerita pendek karena ceritanya terlalu panjang dan pertanyaan terlalu rumit, dengan demikian penulis ingin menciptakan media baru untuk mempermudah dan mengefisienkan pembelajaran. Ketika penulis melakukan observasi, ada beberapa guru bahasa Indonesia yang masih terlalu monoton ketika memberikan materi di kelas sehingga siswa merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung. Dengan demikian penulis dapat memberikan saran dan sumbangan media agar tercipta kelas yang kondusif dan menarik.

Setiap penelitian pengembangan terdapat perbedaan yang dapat menjadikan peneliti untuk menambah inovasi terbaru terhadap produk yang dikembangkan. Seperti halnya perbedaan dari segi media, gambar, tema bahkan dari segi materi. Dengan demikian, peneliti akan memaparkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang tentang media gambar komik. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang mengenai komik yaitu pada: (1) matapelajaran dimaksudkan penelitian terdahulu menggunakan komik pada matapelajaran matematika, sedangkan penelitian sekarang komik digunakan dalam matapelajaran bahasa Indonesia, dengan inovasi terbaru yaitu gambar berseri komik (Garsikom), (2) tema dimaksudkan dari setiap matapelajaran yang diberikan memiliki tema yang berbeda, siswa diminta untuk membuat tema dengan menggunakan media gambar berseri komik (Garsikom) untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek, (3) materi dimaksudkan dari penelitian terdahulu materi yang digunakan dalam pembelajaran aritmatika, sedangkan perbedaan penelitian sekarang yang digunakan dalam menulis cerita pendek dengan menggunakan media gambar berseri komik (Garsikom), (4) gambar komik juga memiliki perbedaan dari setiap peneliti, seperti penelitian terdahulu yang membuat gambar komik dijadikan materi matematika, sedangkan penelitian sekarang dibuat dengan dijadikan modul yang diberi nama gambar berseri

komik (Garsikom) dimana dapat digunakan untuk memberikan kemudahan dalam membuat cerita pendek pada matapelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP.

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana kebutuhan media pembelajaran keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu?
- 2) Bagaimana produk bahan ajar media gambar berseri komik (Garsikom) untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu?
- 3) Bagaimana efektivitas bahan ajar media gambar berseri komik (Garsikom) dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek pada kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

1.3.1 Tujuan Umum

Berdasarkan masalah yang dirumuskan, tujuan umum pengembangan ini sebagai berikut:

- 1) Mengetahui masalah yang akan dipecahkan
- 2) Spesifikasi pembelajaran, model, soal atau perangkat yang akan dihasilkan

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memperoleh deskripsi kebutuhan media pembelajaran keterampilan menulis teks cerita pendek pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu.

- 2) Memperoleh deskripsi proses pengembangan media gambar berseri komik untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu.
- 3) Memperoleh deskripsi ketepatan produk pengembangan media gambar berseri komik untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari peneliti yaitu untuk menambah media dalam pembelajaran menulis khususnya materi menulis cerita pendek yang biasanya siswa sangat sulit untuk membuat karangan tulisan cerita pendek, oleh sebab itu, dengan hadirnya media gambar berseri komik (Garsikom) dapat melatih siswa untuk menulis cerita pendek sesuai dengan media yang diberikan. Media pembelajaran sangat membantu siswa untuk mengurangi rasa kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran, meskipun media gambar berseri komik (Garsikom) tersebut sederhana harapannya dapat melatih kreativitas siswa untuk membuat cerita pendek, dan juga sebagai tambahan media di sekolah khususnya untuk siswa kelas VII SMP. Pengembangan media gambar berseri komik (Garsikom) berisi gambar berseri yang di dalamnya ada variasi komik, hadirnya sentuhan gambar komik dapat menunjang kreativitas siswa untuk menulis cerita pendek, dan materi dalam garsikom tersebut sudah dibuat oleh peneliti. Dengan demikian, gambar berseri komik (Garsikom) ini merupakan produk terbaru yang dibuat oleh peneliti, dengan hadirnya media gambar berseri komik (Garsikom) ini bisa menjadikan media pembelajaran dalam matapelajaran bahasa Indonesia sangat bervariasi.

Adapun produk pengembangan adalah sebagai berikut:

1) Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media gambar berseri komik (Garsikom) yang di dalamnya sudah ditentukan materi yang diberikan oleh peneliti, dan adanya tambahan komik yang akan menceritakan materi cerita pendek.

2) Isi dan Cakupan

Media gambar berseri komik ini diharapkan peneliti untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek berisi (a) konsep, (b) prosedur, (c) contoh gambar berseri yang sudah disediakan, (d) latihan menulis teks cerita pendek dengan bahan ajar media gambar berseri yang disertai dengan komik. Berikut ini penjabaran secara garis besar atau kesimpulan terhadap isi dan cakupan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek.

Pertama, konsep pada media gambar berseri komik (Garsikom) untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek mencakup keterampilan menulis cerita pendek dengan pemanfaatan media tersebut, adanya respon positif siswa ketika membuat cerita pendek yang sesuai. Kedua, prosedur media gambar berseri komik untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek, membuat langkah-langkah pembelajaran berupa kompetensi dasar sesuai dengan silabus yang telah direvisi. Langkah-langkah pembelajaran yang harus diketahui meliputi, mengidentifikasi, mendemonstrasikan, menganalisis dan mengkonstruksi cerita pendek. Dalam sebuah kompetensi dasar memiliki beberapa kegiatan siswa yang merupakan indikator pencapaian.

Ketiga, contoh media gambar berseri komik untuk acuan siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek mencakup beberapa contoh teks cerita pendek yang harus dikerjakan oleh siswa, dengan bahan gambar berseri komik yang sudah dipersiapkan oleh peneliti. Gambar berseri komik (Garsikom) ini sudah ditentukan oleh peneliti agar proses

menulis cerita pendek bisa berjalan dengan lancar dan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Keempat, latihan membuat teks cerita pendek dengan menggunakan media gambar tersebut dilakukan oleh setiap individu siswa, dikarenakan peneliti ingin mengetahui seberapa paham siswa tentang materi menulis cerita pendek. Dengan hadirnya media gambar berseri komik (Garsikom) ini akan menambah media pembelajaran bahasa Indonesia yang bisa menjadi pedoman dalam materi cerita pendek.

3) Sistematika Penyajian

Sebagai bahan tertulis yang menyajikan pengetahuan dan keterampilan tentang teks cerita pendek yang disusun secara sistematis, media gambar berseri komik (Garsikom) yang dikombinasi dengan komik yang nanti di dalamnya ada materi yang dikemas dalam media tersebut sesuai dengan kompetensi dasar dalam silabus. Siswa diminta untuk menentukan tema sendiri dan dikerjakan secara individu agar bisa melatih kreativitas menulis dalam matapelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menulis cerita pendek.

Pertama, kompetensi dasar mengidentifikasi unsur keterampilan menulis cerita pendek, kedua, kompetensi dasar mendemonstrasikan media gambar berseri komik (Garsikom) yang menjadi bahan ajar dalam keterampilan menulis cerita pendek, ketiga, dapat menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan dari teks cerita pendek yang sudah dibuat siswa dengan media gambar berseri komik (Garsikom) keempat, mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur pembangun yang sesuai.

4) Bahasa

Bahasa memegang peranan penting pada pemahaman pembaca terhadap media gambar berseri komik (Garsikom) karena difungsikan sebagai alat untuk menambah kreativitas siswa dalam membuat cerita pendek. Penggunaan bahasa yang komunikatif dan logis akan

memudahkan penggunaan media gambar berseri komik lebih memahami dalam cara menulis cerita pendek. Penggunaan bahasa yang harus diperhatikan oleh siswa ketika menulis sebuah cerita pendek harus tepat dan komunikatif, siswa akan berkarya dengan sendirinya membuat sebuah cerita pendek. Pada media gambar berseri komik (Garsikom) diposisikan sebagai orang pertama yang harus diketahui oleh siswa, karena media gambar berseri komik (Garsikom) menjadi titik penting sebagai tambahan media pembelajaran dalam keterampilan menulis cerita pendek.

5) Desain Isi Media Gambar Berseri Komik (Garsikom)

Desain media gambar berseri komik (Garsikom) yang sudah dibuat dengan diarahkan semenarik oleh peneliti, maksud dari semenarik yaitu membuat berbagai macam tokoh gambar komik yang lucu dan mudah dipahami oleh siswa, disesuaikan dengan materi yang diujikan sehingga siswa dapat memahami dengan cepat untuk membuat tulisan cerita pendek, bukan hanya itu saja, dalam media gambar berseri komik (Garsikom) ada juga kalimat yang dibuat oleh peneliti sebagai pengantar siswa dalam menulis cerita pendek. Gambar yang dihadirkan dalam media gambar berseri komik (Garsikom) merupakan gambar yang dapat menjadikan siswa tersebut tertarik dan dapat menggugah kreativitas siswa untuk menulis cerita pendek.

1.5 Manfaat Pengembangan

1.5.1 Manfaat Praktis

Pengembangan media gambar berseri komik (Garsikom) untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerita pendek ini, diharapkan dapat membantu dalam proses belajar dan menjadi alternatif media pembelajaran, adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1) Manfaat bagi siswa

Bagi siswa, pengembangan media dapat membantu siswa untuk proses pembelajaran yang lebih aktif dan mudah dipahami, dengan adanya media gambar berseri siswa dapat lebih untuk mengarang sebuah cerita pendek sesuai dengan media yang sudah diberikan.

2) Manfaat bagi guru

Bagi guru, pengembangan ini dapat memberikan alternatif dalam tambahan bahan media pembelajaran tentang menulis cerita pendek. Proses menggunakan media gambar berseri komik (Garsikom) ini diharapkan siswa dapat lebih memahami bagaimana menulis sebuah cerita pendek pada saat matapelajaran bahasa Indonesia.

3) Manfaat bagi sekolah

Memberikan manfaat bagi sekolah yang menjadi hasil pengembangan media ini dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran menulis cerita pendek, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu.

1.6 Asumsi

Penelitian dengan menggunakan Pengembangan Media Gambar Berseri Komik (Garsikom) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu ini dapat diasumsikan antara lain:

1) Media gambar berseri komik (Garsikom) menjadi tujuan utama peneliti untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek dapat dijadikan media tambahan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMP.

2) Media gambar berseri komik (Garsikom) ini sangat membantu siswa untuk mengerjakan sebuah cerita pendek yang di perintah oleh guru dengan memakai media tersebut. Diharapkan dengan hadirnya media gambar berseri komik (Garsikom) siswa lebih semangat dan kreatif ketika menulis sebuah cerita pendek. Sulitnya siswa untuk mengarang sebuah cerita pendek

yaitu dikarenakan kurangnya media pembelajaran dalam pelajaran bahasa Indonesia khususnya di kelas VII, oleh sebab itu, peneliti mencoba untuk mempermudah siswa dalam menulis sebuah cerita pendek dengan memberikan media yang sesuai di tingkat SMP.

- 3) Media gambar berseri komik (Garsikom) harus sesuai dengan topik yang akan diberikan kepada siswa, harus ada pengalaman yang pasti ketika kita membuat hal yang baru atau media yang baru. Siswa harus bersungguh-sungguh ketika mengerjakan teks cerita pendek, dengan dibantu media pembelajaran gambar berseri komik (Garsikom).

1.7 Ruang Lingkup dan Keterbatasan Masalah

1.7.1 Ruang Lingkup

Pada era pendidikan saat ini kualitas pendidikan sudah mengalami kemajuan dari segi sumber daya pendidik dan juga siswa, dalam hal ini guru ketika melaksanakan pembelajaran juga harus menciptakan ide kreatif dan menyenangkan, salah satunya yaitu memilih media pembelajaran yang memang harus memiliki ruang lingkup pengembangan media yang bermacam-macam. Pilihan terutama yaitu hadirnya media gambar berseri komik (Garsikom) yang dikembangkan dalam penelitian ini berdasarkan persetujuan oleh pihak guru di sekolah SMP Muhammadiyah 8 Batu, dengan adanya media gambar berseri komik (Garsikom) dapat menjadikan siswa agar bersemangat dan kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran.

1.7.2 Keterbatasan

Berdasarkan keterbatasan yang disajikan dalam media gambar berseri komik ini antara lain:

- a) Pengembangan media gambar berseri hanya menekan persepsi indera mata;
- b) Keterbatasan ukuran media yang harus mudah disesuaikan;

- c) Penyajian dalam media gambar berseri komik (Garsikom) untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek harus menggunakan gambar yang kreatif dan inovatif.
- d) Pengembangan membatasi pada tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Untuk tahap penyebaran tidak dilakukan oleh pengembang.

1.8 Definisi Istilah

Adanya definisi istilah ini memiliki manfaat agar fokus penelitian yang akan dilakukan lebih terarah dan sesuai dengan sasaran yang akan dijadikan penelitian. Selain itu agar tidak terjadi kesalahan penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang terdapat pada judul observasi, perlu diberikan definisi istilah yang memiliki penjelasan yang akan dijabarkan di bawah ini.

Definisi tentang penelitian pengembangan merupakan proses untuk mengembangkan suatu produk dan memvalidasi produk penelitian dengan langkah-langkah yang sistematis ketika mengidentifikasi masalah, perancangan produk serta menilai produk serta menilai produk tersebut untuk menentukan bagian produk yang harus direvisi, yang semuanya diarahkan untuk menghasilkan produk yang harus relevan. Media gambar berseri komik (Garsikom) yang digunakan sebagai bahan kreativitas siswa pada saat pembelajaran bahasa Indonesia tingkat SMP dalam materi cerita pendek.

Media gambar berseri komik (Garsikom) yaitu sebuah urutan gambar yang mengikuti suatu percakapan dalam hal memperkenalkan atau menyajikan arti yang terdapat pada gambar dan memberikan latar belakang yang dapat dipercaya, adanya sentuhan gambar komik di dalamnya membuat media gambar berseri komik (Garsikom) ini dapat memberikan aksi kreativitas yang disusun dalam satu seri sehingga menghasilkan suatu percakapan atau cerita. Pengertian dari menulis merupakan landasan dasar siswa ketika memasuki dunia pendidikan,

dengan menulis maka siswa juga akan paham betul dengan bagaimana tata cara menulis yang baik dan benar. Menulis merupakan hal dasar yang harus dipahami dan juga harus dipelajari oleh setiap manusia.

Proses belajar menulis dapat dilakukan dari tingkatan yang sederhana dengan bantuan seorang guru atau orang tua ketika mengajarnya. Siswa juga harus mengetahui pengertian dari cerita pendek yang merupakan suatu karya sastra pendek yang menceritakan kisah cerita dari suatu tokoh yang di dalamnya terdapat permasalahan serta solusi dari masalah tersebut. Bukan hanya itu saja, pengertian dari komik adalah cerita gambar yang di dalamnya ada sebuah percakapan yang dibuat secara kreatif dan juga efisien untuk dijadikan bahan media pembelajaran yang masa kini.

Hadirnya media gambar berseri komik (Garsikom) ini berdasarkan ide dari peneliti untuk dijadikan nama produk pengembangan media pembelajaran khususnya dalam materi untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerita pendek. Harapan peneliti dengan hadirnya gambar berseri komik (Garsikom) ini dapat menjadikan siswa lebih kreatif dalam membuat karangan tulisan, peneliti menciptakan media gambar berseri komik (Garsikom) tersebut sebagai pilihan media dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi untuk menunjang kreativitas siswa untuk membuat karangan cerita pendek yang sesuai dengan kreativitas masing-masing siswa.